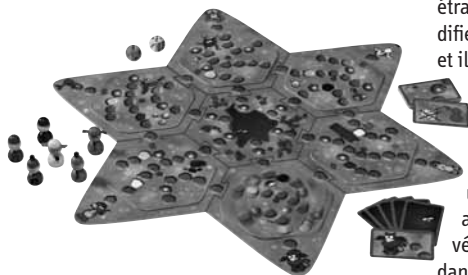


# Fabulantis

Bonjour, le lac enchanté, c'est par où ? Et comment est-ce que je peux trouver ma créature fabuleuse ?

Un jeu de famille extraordinaire et captivant pour 3 à 6 chercheurs courageux, de 6 à 99 ans.



## Contenu :

1 plateau - puzzle de jeu avec disques rotatifs (Ø 64 cm), 6 figurines en bois, 18 cartes de jeu, 2 dés, 1 règle du jeu

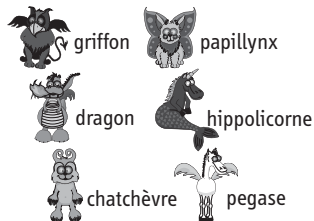
## Auteur et

illustration : Claudia Wiczorek

## Histoire

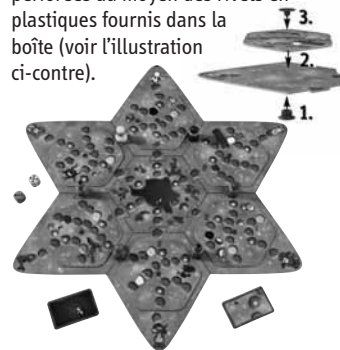
Vous avez déjà sûrement entendu parler de créatures fabuleuses mystérieuses, dans des contes merveilleux et mystiques. Des êtres qui sont un mélange de différents animaux, qui possèdent des pouvoirs magiques et qu'on ne peut apercevoir que très rarement.

Ce jeu vous offre l'occasion fantastique de rencontrer ces créatures. Vous vivez caché dans une forêt enchantée très ancienne dans laquelle des choses étranges se passent : les chemins modifient en permanence leur direction et il existe des terrains qui vous déplacent à un tout autre endroit lorsque vous marchez dessus. Un lac enchanté vous aide en vous indiquant le bon chemin pour trouver une créature fabuleuse. Celui qui aura assez de courage et de persévérance pour se déplacer résolument dans la très vieille forêt, trouvera le premier une de ces créatures fabuleuses. Lequel d'entre vous sera le gagnant ?



## Préparation du jeu

Assemblez le plateau de jeu avant de commencer à jouer. Placez tout d'abord les 6 disques rotatifs sur les 6 pièces du puzzle. Les petits disques rotatifs hexagonaux perforés doivent être reliés aux 6 grandes pièces de puzzle perforées au moyen des rivets en plastiques fournis dans la boîte (voir l'illustration ci-contre).



Placez ensuite la pièce du puzzle hexagonale avec le lac au milieu de la table puis les 6 zones de jeu en étoile autour de cette pièce.

Chaque disque rotatif possède une fraise sur un côté qui montre au début dans la direction du lac. Choisissez ensuite une figurine et posez-la sur une des six cases de départ. Sortez les dés de la boîte. Mélangez séparément les 12 cartes d'événements et les 6 cartes de destinations, formez-en deux piles et posez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu.

3 5 8 0 Fabulantis

## But du jeu

Essayez d'arriver le premier au lac magique qui est situé au milieu de la forêt enchantée. Le lac vous indique quelle créature fabuleuse vous pouvez rencontrer. Celui qui rencontre son personnage fabuleux le premier, gagne le jeu.

## Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à s'être promené le dernier dans une forêt commence à jeter les dés. Une seule figurine peut se trouver sur une même case. On saute les cases occupées et on les compte. Si une case est déjà occupée, vous devez placer votre figurine sur la prochaine case libre.

## Dés



### 1. Dé vert

C'est le dé vert qu'on jette en premier. Il indique combien de fois on tourne un des disques rotatifs. **Attention** : on peut aussi renoncer à tourner le disque. Mais si on tourne le disque, on le fait autant de fois que le nombre obtenu au dé. On compte de coin en coin.

Si le dé indique par ex. un « 3 », un disque rotatif **doit** être tourné de trois coins. Le sens de rotation est **libre**, mais il ne doit pas être modifié au cours d'un tour. On ne peut pas tourner plusieurs disques rotatifs pendant un même tour. On peut aussi tourner le disque si un ou plusieurs figurines se trouvent dessus.



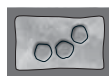
## 2. Dé de couleur naturelle

Après avoir tourné le disque rotatif, on lance le dé de couleur naturelle. Le chiffre obtenu indique le nombre de cases que la figurine peut parcourir. Le sens de marche est libre mais après on ne peut plus changer de sens. Pour atteindre le lac et la créature fabuleuse et également lorsqu'il est impossible de déplacer la figurine, on n'est pas obligé d'utiliser tous les points du dé.



## Cases d'événements

Si un joueur arrive sur une case d'événements, il doit tirer une carte d'événements et exécuter **immédiatement** l'action correspondante. Voici les cartes d'événements qui vous attendent :



Le joueur qui a tiré cette carte avance de trois pas. S'il arrive de nouveau sur une case d'événements, il ne prend pas de nouvelle carte.



Tous les joueurs avancent de trois pas. Le joueur qui a retourné la carte commence, puis les autres suivent (dans le sens des aiguilles d'une montre). Si un joueur arrive de nouveau sur une case d'événements, il **ne prend pas** de nouvelle carte.



Celui qui a tiré cette carte passe un tour. Il pose la carte devant lui. Lorsque c'est de nouveau son tour, il pose la carte sur la pile au lieu de jeter les dés.



Le joueur qui a tiré cette carte la pose devant un joueur de son choix. Ce dernier doit ensuite passer son tour et poser la carte sur la pile au lieu de jeter les dés.



Celui qui a tiré cette carte, échange avec un joueur de son choix la place de leurs figurines. L'échange est obligatoire ! S'ils arrivent de nouveau sur une case d'événements, les joueurs ne tirent pas de nouvelle carte.



Celui qui a tiré cette carte, échange avec un joueur de son choix sa carte de destination. Si l'autre joueur ne possède pas encore de carte de destination, les deux joueurs en restent là.

Une fois l'événement passé, on met la carte correspondante sur le côté. Lorsque toutes les cartes d'événements sont utilisées, mélangez-les à nouveau, formez-en une pile que vous posez à côté du plateau de jeu, et recommencez à les retourner.



## Cases de permutation

Si un joueur arrive sur une case de couleur, il doit déplacer sa figurine immédiatement sur la deuxième case de la même couleur qui se trouve à un autre endroit du plateau de jeu. Chaque case de couleur est présente deux fois. Après cette permutation, c'est le tour du joueur suivant. Si un autre joueur se trouve déjà sur cette deuxième case, ce joueur doit retourner sur la première case, les deux joueurs permutent ainsi leur position.

## Destination partielle : le lac enchanté

La première destination de chaque joueur est d'atteindre le lac enchanté au milieu du plateau de jeu. Celui-ci peut être atteint comme une case normale et tous les joueurs peuvent s'y trouver en même temps. Quand on arrive sur cette case, on ne doit pas prendre en compte tous les points obtenus au dé.

Lorsqu'un joueur atteint le lac, il tire une **carte de destination** de la pile. Cette carte indique une des six créatures fabuleuses qui se trouvent sur les coins du plateau de jeu.



Après avoir obtenu sa carte, chaque joueur doit essayer d'atteindre le plus vite possible sa créature. Le joueur pose la carte face cachée devant lui et cache tout d'abord sa destination. C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Un joueur qui possède déjà une carte de destination peut sauter par-dessus le lac en un coup et le lac compte alors comme une case normale.

## Consignes tactiques

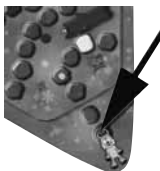
**Fabulantis** est un jeu de tactique. Il est possible d'influencer le déroulement du jeu avec les coups qu'on joue ; c'est pourquoi il est important de savoir que :

- vous pouvez tourner les disques rotatifs pour obtenir un chemin le plus court possible vers votre destination
- vous pouvez aussi tourner les disques rotatifs pour que les autres joueurs parcourent de très longues distances avant d'atteindre leur but
- vous pouvez induire en erreur les autres joueurs en ne choisissant pas le parcours direct pour atteindre votre destination mais en essayant d'y arriver en passant par une zone de permutation
- En assemblant le plateau de jeu, vous pouvez décider librement si vous voulez placer les pièces de puzzle avec les cases de permutation de la même couleur directement l'une à côté de l'autre.

## Fin du jeu

Le gagnant est celui qui atteint le premier la créature fabuleuse figurant sur sa carte de destination. Pour atteindre sa créature fabuleuse, on peut ne pas utiliser tous les points du dé. Lorsqu'il a atteint sa destination, le joueur montre sa carte aux autres pour qu'ils puissent vérifier qu'il a bien atteint la bonne créature.

Si c'est le cas, il a gagné la partie. S'il s'est trompé de créature fabuleuse, il continue de jouer et essaie d'atteindre sa véritable destination. Après la victoire d'un joueur, les autres joueurs peuvent continuer à jouer s'ils le souhaitent.



**Bonne chance dans la forêt enchantée !**



3 5 8 0 Fabulantis